

Semaine n° Leçon n° Titre	Exigences en matière de sécurité Matériel	Résultat(s) d'apprentissage Critères d'évaluation	Ressources d'Ophea
<p>Semaine 3</p> <p>Leçon 3/4</p> <p>Titre : Jeux avec cible : habiletés et stratégies</p> <p>Cette semaine, nous mettons l'accent, pour les cycles primaire et moyen, sur les habiletés, les concepts et les stratégies de la catégorie de jeux, Jeux avec cible.</p> <p>Dans les jeux avec cible, l'apprenant envoie un objet vers une cible, préférablement avec un haut degré de précision.</p>	<p>Sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> L'espace où se déroulera l'activité est assez grand pour le nombre d'apprenants et les mouvements requis. La surface de l'espace où se déroulera l'activité est antidérapante. L'espace où se déroulera l'activité est libre d'obstacles. 	<p>Primaire : élément ciblé</p> <ul style="list-style-type: none"> Envoyer un objet avec précision vers une cible. <p>Moyen / Intermédiaire : élément ciblé</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre la progression des jeux avec cible de la semaine dernière, tout en mettant l'accent sur les tactiques de jeux. <p>Résultat d'apprentissage (P/M/I) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Nous apprenons comment envoyer une variété d'objets de manière contrôlée en jouant à des jeux de cible seuls ou avec d'autres personnes pour nous amuser et pour réussir. <p>Critères d'évaluation : (cette information sera intégrée à la vidéo.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Je peux choisir un objet que je peux envoyer ou recevoir avec succès. Je peux regarder là où je vais envoyer l'objet. Je peux viser là où je vais envoyer l'objet. Je peux utiliser une partie du corps pour recevoir l'objet. Je peux ajuster mon prochain envoi selon l'apprenant avec qui, ou contre qui, je joue. Je souris, je ris, j'attends mon tour, j'utilise des affirmations positives; j'essaie de mon mieux (lien à l'apprentissage socioémotionnel) 	<p>Ressources d'Ophea</p> <p>Adaptation de l'activité <i>De l'arc au cerceau</i> de la ressource RécréAgir d'Ophea</p> <p>Adaptation de l'activité <i>Tir sur cible</i> de la ressource RécréAgir d'Ophea</p> <p>Adaptation de l'activité <i>Le lancer du serpent en zigzag</i></p> <p>Affiche des activités de précision d'Ophea</p>

Jeu pour le primaire

Jeu pour le primaire : [Adaptation de l'activité De l'arc au cerceau de la ressource RécréAgir d'Ophea](#)

Élément ciblé : envoyer un objet avec précision vers une cible.

Matériel :

- Boîte de carton, cerceau
- Matériel pour suspendre le cerceau (p. ex., corde à sauter, corde, ruban adhésif)
- Objets à envoyer (p. ex., chaussette roulée, ballon/balle, animal en peluche, nouille de piscine)
- Articles pour créer des lignes d'envoi (serviette roulée, ruban masque, craie, longue branche)

Mise en place :

- Créer trois lignes d'envoi.
- Pour utiliser une boîte de carton, découper le fond et la suspendre à une porte de placard ou du haut d'une porte.
- Pour utiliser un cerceau, faire en sorte de le suspendre dans les airs.

Pour jouer seul :

- Envoyer l'objet dans l'ouverture de la cible suspendue à partir de la première ligne d'envoi.
- Si le lancer est réussi, se déplacer à la prochaine ligne d'envoi, etc.

Pour jouer avec un autre apprenant :

- Les apprenants jouent l'un contre l'autre en lançant, chacun à leur tour, leur objet dans l'ouverture de la cible suspendue.

Prolongement :

- Suspendre (d'un arbre, du haut d'une porte ou d'une ouverture de porte) un objet (de la liste ci-dessus) avec une grande ouverture et envoyer l'objet dans son ouverture; ajouter d'autres objets suspendus (de différentes dimensions) à différentes hauteurs; placer des obstacles devant les cibles.

Critères d'évaluation :

- Je peux regarder là où je vais lancer l'objet.
- Je peux viser là où je vais lancer l'objet.
- J'essaie de mon mieux tout en m'amusant (liens à l'apprentissage socioémotionnel).

Jeu pour le cycle moyen

Jeu pour le cycle moyen : [Adaptation de l'activité Tir sur cible de la ressource RécréAgir d'Ophea](#)

Élément ciblé : poursuivre la progression des jeux avec cible de la semaine dernière, tout en mettant l'accent sur les tactiques de jeux.

Matériel :

- Ruban masqué/cerceau/serviette roulée/corde à sauter/corde pour créer les cercles de la cible
- 5 objets à lancer pour chaque apprenant (p. ex., chaussette roulée, balle/ballon, animal en peluche)

Mise en place :

- Créer une cible composée de cercles concentriques sur le sol (à partir de l'extérieur, 3 cercles : un grand, un moyen, un petit).
- établir un système de pointage (p. ex., 1 point pour le grand cercle; 2 points pour le cercle moyen; 3 points pour le petit cercle à l'intérieur).
- Établir la ligne d'envoi à 10 pas de la cible (ou à un nombre de pas approprié selon l'âge).

Pour jouer seul :

- L'apprenant se place derrière la ligne, puis lance l'objet par-dessous vers la cible.
 - L'objectif est de marquer le plus de points possible avec les cinq objets.
- N. B. Lorsqu'un objet atterrit sur une ligne, l'apprenant marque le nombre moindre de points des deux cercles.

Pour jouer avec un autre apprenant :

- Les apprenants, chacun à leur tour, lancent vers la cible (comme ci-dessus), pour marquer le plus de points possible avec leurs cinq objets.

Prolongement :

- Accroître la distance entre la ligne d'envoi et la cible.
- Utiliser la main non dominante.
- Créer une cible de forme différente.
- Envoyer l'objet de différentes façons (p. ex., le faire glisser, le faire rouler, le lancer avec un œil fermé, le lancer par-dessus, le lancer par-dessous la jambe).

Critères d'évaluation :

- Je peux utiliser une force appropriée pour envoyer un objet le plus près possible de la cible.
- Je peux envoyer un objet sur une certaine distance et avec précision.
- Je peux établir un plan pour améliorer mes chances de réussite.

Jeu pour le cycle intermédiaire

Jeu pour le cycle intermédiaire: [Adaptation de l'activité Le lancer du serpent en zigzag de la ressource RécréAgir d'Ophea](#)

Élément ciblé : Poursuivre la progression du jeu cible depuis la semaine dernière et se concentre sur l'envoi d'un objet à travers un cours désigné.

Matériel :

- Objets à envoyer pendant le cours (par exemple chaussette roulée, petites balles, petit jouet en peluche, bâtonnet, petite branche)
- Ruban adhésif, serviettes enroulées, corde à sauter, branches pour créer le parcours et la cible à la fin

Mise en place :

- Créez un parcours qui comprend un motif en zigzag à l'aide de serviettes, de corde à sauter, de ruban adhésif.
- À la fin du parcours, créez une zone cible.

Pour jouer seul :

- L'apprenant se tient au début du parcours.
- L'apprenant envoie son objet en le faisant glisser le long du parcours. L'apprenant compte le nombre d'essais nécessaires pour terminer le parcours.
- Si l'apprenant touche le côté du parcours, il recommence au début.
- L'apprenant lance un objet, une fois arrivé à la cible à la fin du parcours.

Pour jouer avec un autre apprenant :

- Si vous jouez avec un autre apprenant, chaque apprenant se relaiera à travers le parcours.

Prolongement :

- Utilisez un objet plus léger / plus lourd pour diminuer / augmenter la force nécessaire pour déplacer l'objet.
- Utilisez un objet qui roule.
- Faire un parcours plus long ou plus étroit avec des virages plus difficiles.
- Demandez aux apprenants de se préparer mutuellement un parcours.
- Essayez de terminer le parcours dans un laps de temps défini.

Cherchons! Critères d'évaluation :

- Je peux appliquer une force contrôlée pour envoyer un objet le plus près possible de la cible.
- Je peux faire glisser un objet pour la distance et la précision.
- Je peux créer un plan pour augmenter mes chances de succès.

Accommodements et modifications :

Accommodements :

- Augmenter/réduire la taille de la cible.
- Augmenter/réduire la taille de l'objet.
- Présenter la marche à suivre d'une autre façon (p. ex., à l'aide d'une démonstration ou d'éléments visuels).

Modification :

- Si l'apprenant a des difficultés de motricité fine ou globale, changer l'attente pour que l'apprenant laisse tomber l'objet dans ou sur la cible plutôt que de le lancer.
- Changer l'attente d'origine d'envoyer un objet pour attendre une cible pour une nouvelle activité de correspondance. Par exemple, jumeler l'objet et la cible (p. ex., balle bleue dans le seau bleu, balle rouge dans le seau rouge).

Questions pour les cycles P/M/I :

(Intégration de l'apprentissage socioémotionnel) :

1. Quelles sont des façons efficaces d'assurer la précision lors de l'envoi de ton objet vers la cible? (A1.6)
2. Lorsque tu joues contre un adversaire, comment peux-tu l'obliger à jouer d'une certaine façon à ton avantage? (A1.4)
3. Si une personne te regardait jouer, comment pourrait-elle savoir que tu t'amuses? (A1.1)
4. Quelles stratégies as-tu utilisées lorsque tu avais de la difficulté à envoyer l'objet pour atteindre la cible? (A1.3, A1.6)